YAMAHA

DIGITAL MULTITRACK RECORDER

D24

V2.0 Supplement
Supplément: V2.0 de mise à jour
V2.0-Anhang
Suplemento V2.0

ENGLISH

D24 V2.0 Supplement

This document explains how to upgrade the D24 and RC-D24 to Version 2.0 and the new features and functions provided by the upgrade.

Upgrading the D24

The following procedure explains how to upgrade the D24. Be sure to use the MO disk labelled "Ver. 2.00 DISK."

1 Turn off the D24.

2 Turn on the D24.

3 Insert the MO disk labelled "Ver. 2.00 DISK" into the D24.

4 When the message "UNFORMATTED" appears on the 2nd line of the display (which takes about 10 seconds), press the [UTILITY] button.

5 Use the JOG/DATA dial to select "UPDATE," and then press the [ENTER] button.

6 When the message "UPDATE – D24" appears, press the [ENTER] button.

Warning: Do not press the [ENTER] button more than once.

After about 10 seconds, the message "WAITING" appears. After a further 60 seconds the message changes to "TURN OFF." The upgrade procedure is now complete.

Warning: Do not turn off the D24 before the message "TURN OFF" appears.

7 To check the version number, first turn off the D24, and then, while pressing the [UTILITY] button, turn on the D24. The version number appears on the display as follows: "V1 200."

M

Upgrading the RC-D24

The following procedure explains how to upgrade the D24's remote controller, the RC-D24. Be sure to use the MO disk labelled "Ver. 2.00 DISK."

1. Turn off the D24.
2. Connect the RC-D24 to the D24.
3. Turn on the D24.
4. Turn on the RC-D24.
5. Confirm that "00:00:00.00" is shown on the RC-D24 display.
6. Insert the MO disk labelled "Ver. 2.00 DISK" into the D24.
7. When the message "UNFORMATTED" appears on the 2nd line of the display (which takes about 10 seconds), press the [UTILITY] button.
8. Use the JOG/DATA dial to select "UPDATE," and then press the [ENTER] button.
9. When the message "UPDATE – D24" appears, use the JOG/DATA dial to select "RCU," and then press the [ENTER] button.

   The message "WAITING" appears. The RC-D24 and D24 counters count up from 1/374" to "374/374," which takes about 120 seconds. After a further 20 seconds the RC-D24 transport buttons start flashing. The upgrade procedure is now complete.

   Warning: Do not turn off the D24 or RC-D24 before the transport buttons start flashing.

10. To check the version number, first turn off and on the D24, and then, while pressing the RC-D24's [RTN TO ZERO] button, turn on the RC-D24.

    The RC-D24 version number appears on the display as follows: "200 xxxxxx".

Seamless Punch Out Monitoring

At the punch-out point, the monitor circuits now switch from input to playback seamlessly. (Previously, monitoring was muted for an instant as the punch-out occurred.)

The number of tracks with which seamless punch out monitoring can be used simultaneously is limited by the following factors: recording media (MO or hard disk), sampling rate (48 kHz or 44.1 kHz), and recording resolution (16-, 20-, or 24-bit), as shown in the following table.

Media	Sampling Rate	Recording Resolution	Max. No. of Tracks for Seamless Punch Out
MO	48 kHz	24-bit	8
		20-bit	9
		16-bit	11
	44.1 kHz	24-bit	9
		20-bit	10
		16-bit	12
Hard Disk	48 kHz	24-bit	12
		20-bit	15
		16-bit	16
	44.1 kHz	24-bit	15
		20-bit	16
		16-bit	16

The maximum number of tracks for seamless punch out consists of the number of tracks previously recorded (i.e., the number of tracks playing back) and the number of tracks selected for punch in/out recording. For example, the maximum number of tracks for seamless punch out using an MO disk at 48 kHz/24-bit is eight, so if four tracks have already been recorded, up to four tracks can be selected for seamless punch out.

If the maximum number of tracks for seamless punch out is exceeded (i.e., a greater number tracks are selected for recording), punch out monitoring will not be seamless. Audio recorded to disk is always seamless.

Crossfade Modes

Two new Crossfade modes, with variable fade times, are now available for use with punch in/out recording and part editing. Previously, a variable fade in/out time could be set to smooth the transition between new and existing material at the punch in/out points, and the part editing edit points. This option has been kept because it has the advantage that it affects only playback and the fade time can be changed at anytime, since the fades are not recorded to disk. With the new Crossfade modes, however, the fades are recorded to disk, so once recorded, they cannot be changed.

The following procedure explains how to select a Fade mode and fade time.

1 Press the [UTILITY] button.

The UTILITY indicator lights up.

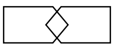
2 Use the JOG/DATA dial to select "FADE MODE," and then press the [ENTER] button.

The current mode setting appears on the display.

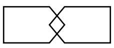
3 Use the JOG/DATA dial to select a Fade mode:



FADE IN/OUT—Same as previous version.



CROSS FADE1—Signal levels are at –3 dB at the crossover point (suitable for music).



CROSS FADE2—Signal levels are at –6 dB at crossover point (suitable for sounds consisting essentially of a single, simple tone (e.g., flute, recorder).

4 Press the [ENTER] button to activate your selection, or the [CANCEL] button to cancel the Fade Mode function.

5 To set the fade time, with the UTILITY indicator still lit, use the JOG/DATA dial to select "FADE I/O," and then press the [ENTER] button.

The currently set fade time appears on the display.

6 Use the JOG/DATA dial to select a fade time: 2, 5, 10, 25, 50, or 100 ms.

The default setting is 2 ms.

7 Press the [ENTER] button to activate your selection, or the [CANCEL] button to cancel the Fade I/O function.

8 Press the [UTILITY] button again to leave utility.

The UTILITY indicator goes out.

Note that if a project that was recorded in the Fade I/O mode is played back in one of the new Crossfade modes, it will play without the fade in/outs at the punch in/out points, or part edit points. Therefore, such projects are best played back with the Fade I/O mode selected.

Clearing the A, B, IN & OUT Points

Previously set A, B, LAST REC IN and OUT points can now be cleared.

1 While holding down the [CANCEL] button, press the [A], [B], [IN], or [OUT] button.

The previously set point is cleared and the corresponding indicator goes out. So long as the loaded disk is not write-protected, the A, B, LAST REC IN and OUT point information stored on disk is also cleared.

This new function also works on the remote controller.

Using the A, B, IN & OUT Points as Edit Times

The A, B, LAST REC IN and OUT points can now easily be used as the start (ST) and end (ED) times when using a part edit function, the Time Compression function, or the Pitch Change function.

1 When the display shows "ST xxxxxxxx" or "ED xxxxxxxx" or "TO xxxxxxxx" and you are required to enter a start, end, or to time, press the [A], [B], [IN], or [OUT] button.

The time value previously stored for that point is entered and appears on the display. If no point has been set, no time value is entered.

Using the Solo Buttons to Select Tracks

The SOLO/SELECT buttons can now be used to select the source and destination tracks for the track and part editing functions and the Time Compression and Pitch Change functions. (Previously, only the JOG/DATA dial could be used to select tracks.)

1 When the display shows "FROM TR" or "TO TR," use the SOLO/SELECT buttons to select the source or destination tracks.

As with the JOG/DATA dial, depending on the function being used, tracks can be selected individually (1–8) or in pairs (1/2, 3/4, 5/6, 7/8).

Note that the JOG/DATA dial must be used to select destination virtual tracks.

Remaining Time

The time remaining can now be checked while recording is in progress. (Previously, it could be checked only when the D24 had stopped.)

Apogee I/O Cards

The D24 now supports the Apogee AP8AD and AP8DA mini YGDAI I/O cards. (Only the AP8AD is currently available.)

Assigning Virtual Tracks Using SOLO & Keypad

When assigning virtual tracks to main tracks, the SOLO/SELECT buttons can now be used to select the main track. (Previously, only the SHUTTLE/CURSOR could be used for this.) In addition, the number keypad can now be used to select virtual tracks. (Previously, only the JOG/DATA dial could be used for this.)

1 While the D24 is stopped, press the [V. TRACK SELECT] button.

The V. TRACK SELECT indicator lights up.

The 1st line of the display shows the main track numbers from 1 through 8. The 2nd line shows the virtual tracks assigned to those main tracks. Initially, each main track is assigned its respective virtual track 1.

2 Use the SOLO/SELECT buttons or SHUTTLE/CURSOR ring to select a main track.

The number of the virtual track assigned to the selected main track flashes on the 2nd line of the display and the corresponding SOLO/SELECT indicator lights up.

3 Use the number keypad or JOG/DATA dial to assign a virtual track to the selected main track.

4 Press the [ENTER] button to apply your virtual track settings.

"FINISHED" appears on the display for a few seconds and then The V. TRACK SELECT indicator goes out.

Functions Echoed Across Multiple D24s

In a multiple-unit system, the following settings made on the master D24 are echoed by the slave D24s. (Previously, these settings were not echoed by the slaves.)

- Setting the A, B, LAST REC IN and OUT points.
- Canceling the A, B, LAST REC IN and OUT points.
- LAST REC IN and OUT points for auto punch in/out recording.
- Setting the LEVEL METER mode—NORMAL or FINE.

Settings other than LEVEL METER mode also work on the remote controller.

Fixing Take 00

When using the Fix Take function to select the take you want to keep after auto punch in/out recording, the original material (i.e., TAKE 00) can now be selected. (Previously, TAKE 00 could not be selected, so to revert to the original material you had to fix another take, exit the Auto Punch function, and then use Undo.) As before, the original material (i.e., TAKE 00) can be auditioned by using the Audition Take function.

Fix Take cannot be performed from the remote controller or in a multiple-unit system.

Remote ID Conflict Error Message

In a multiple-unit system, if two or more D24s are assigned the same Remote ID, the error message "RMT ID ERROR" appears when the [CHASE] button is pressed, and Chase mode cannot be engaged.

Supplément: V2.0 de mise à jour du D24

Ce document vous décrit comment effectuer la mise à jour à la version 2.0 du D24 et de la RC-D24 ainsi que les nouvelles caractéristiques et fonctions de cette mise à jour.

Mise à jour du D24

Suivez les instructions ci-dessous pour effectuer la mise à jour du D24. Veillez à utiliser le disque MO étiqueté “Ver. 2.00 DISK”.

1 Mettez le D24 hors tension.

2 Remettez ensuite le D24 sous tension.

3 Chargez le disque MO étiqueté “Ver. 2.00 DISK” dans le D24.

4 Quand le message “UNFORMATTED” apparaît à la deuxième ligne de l’écran (ce qui prend environ 10 secondes), appuyez sur le bouton [UTILITY].

5 Sélectionnez “UPDATE” avec la molette JOG/DATA puis appuyez sur le bouton [ENTER].

6 Une fois que le message “UPDATE – D24” apparaît, appuyez sur le bouton [ENTER].

Attention: N’appuyez qu’une seule fois sur le bouton [ENTER].

Le message “WAITING” apparaît après environ 10 secondes. 60 secondes plus tard, ce message disparaît et “TURN OFF” s’affiche. La mise à jour est terminée.

Attention: Ne mettez en aucun cas le D24 hors tension avant que le message “TURN OFF” ne s’affiche.

7 Pour vérifier le numéro de la version, mettez d’abord le D24 hors tension puis remettez-le sous tension en maintenant enfoncé le bouton [UTILITY]. L’écran affiche le numéro de la version comme suit: “V1 200”.

Mise à jour de la RC-D24

La procédure suivante décrit la mise à jour pour la commande à distance RC-D24 du D24. Veillez à utiliser le disque MO étiqueté “Ver. 2.00 DISK”.

1 Mettez le D24 hors tension.

2 Branchez la RC-D24 au D24.

3 Mettez le D24 sous tension.

4 Mettez la RC-D24 sous tension.

5 Vérifiez que l’écran de la RC-D24 affiche bien “00:00:00.00”.

6 Chargez le disque MO portant l’étiquette “Ver. 2.00 DISK” dans le D24.

7 Quand le message “UNFORMATTED” apparaît à la deuxième ligne de l’écran (ce qui prend environ 10 secondes), appuyez sur le bouton [UTILITY].

8 Sélectionnez “UPDATE” avec la molette JOG/DATA puis appuyez sur le bouton [ENTER].

9 Une fois que le message "UPDATE – D24" apparaît, choisissez "RCU" avec la molette JOG/DATA puis appuyez sur le bouton [ENTER].

Le message "WAITING" s'affiche. Le compteur de la RC-D24 et du D24 comptent à présent de "1/374" jusqu'à "374/374", ce qui prend environ 120 secondes. Après environ 20 secondes supplémentaires, les boutons de transport de la RC-D24 commencent à clignoter. La mise à jour est ainsi terminée.

Attention: Ne mettez en aucun cas le D24 ni la RC-D24 hors tension avant que les boutons de transport ne clignotent.

10 Pour vérifier le numéro de la version, mettez le D24 hors tension puis sous tension; mettez ensuite la RC-D24 sous tension tout en maintenant enfoncé son bouton [RTN TO ZERO].

L'écran affiche le numéro de version de la RC-D24 comme suit: "200 xxxxxx".

Ecoute Punch Out sans faille

Au point Punch Out, le circuit d'écoute passe maintenant de manière inaudible du signal d'entrée au signal de reproduction. (Sur la version précédente, l'écoute était étouffée pendant un bref instant lors du Punch Out.)

Le nombre de pistes sur lesquelles vous pouvez effectuer simultanément un Punch Out inaudible dépend des facteurs suivants: support d'enregistrement (disque MO ou disque dur), fréquence d'échantillonnage (48 kHz ou 44,1 kHz) et résolution d'enregistrement (16, 20 ou 24 bits), comme le montre le tableau suivant:

Support	Fréquence d'échantillonnage	Résolution d'enregistrement	Nbre max. de pistes pour un Punch Out inaudible
Disque MO	48 kHz	24 bits	8
		20 bits	9
		16 bits	11
	44,1 kHz	24 bits	9
		20 bits	10
		16 bits	12
Disque dur	48 kHz	24 bits	12
		20 bits	15
		16 bits	16
	44,1 kHz	24 bits	15
		20 bits	16
		16 bits	16

Le nombre maximum des pistes disponibles pour le Punch Out inaudible correspond au nombre de pistes de l'enregistrement précédent (c.-à-d. le nombre de pistes reproduites) et au nombre de pistes sélectionnées pour l'enregistrement Punch In/Out. Par exemple, le nombre maximum de pistes pour un Punch Out inaudible avec un disque MO et à 48 kHz/24 bits est de huit, de sorte que si vous avez déjà enregistré quatre pistes, vous pouvez choisir quatre pistes pour effectuer un Punch Out inaudible.

Si vous dépassez le nombre maximum de pistes pour le Punch Out inaudible (c.-à-d. si vous avez choisi plus de pistes pour l'enregistrement), le Punch Out sera audible à l'écoute. L'enregistrement des données audio sur disque se fait toujours de manière impeccable.

Modes Crossfade

Deux nouveaux modes Crossfade avec longueur de transition variable sont maintenant disponibles pour l'enregistrement Punch In/Out et l'édition de parties. La version précédente permettait d'appliquer un fade in/out de longueur variable afin d'adoucir la transition entre les anciennes données et les nouvelles données insérées aux points Punch In/Out ainsi qu'aux points d'édition de partie. Cette option a été conservée en raison de ses avantages: elle affecte uniquement la reproduction et elle permet de modifier la longueur de fade in/out à tout moment, vu que ces transitions ne sont pas enregistrées sur disque. Dans le cas des nouveaux modes Crossfade, en revanche, les transitions sont enregistrées sur disque; une fois enregistrées, elles ne peuvent donc pas être modifiées.

Suivez la procédure ci-dessous pour choisir un mode Fade et régler la longueur de transition.

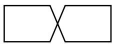
1 Appuyez sur le bouton [UTILITY].

Le témoin UTILITY s'allume.

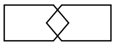
2 Choisissez "FADE MODE" avec la molette JOG/DATA puis appuyez sur le bouton [ENTER].

Le mode en vigueur apparaît à l'écran.

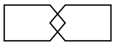
3 Choisissez un mode Fade avec la molette JOG/DATA:



FADE IN/OUT—Identique à la version précédente.



CROSS FADE1—Le niveau des signaux est de –3 dB au point de transition (un réglage qui convient bien pour de la musique).



CROSS FADE2—Le niveau des signaux est de –6 dB au point de transition, soit un réglage adapté à des sons uniques et simples (comme un son de flûte ou de flûte à bec).

4 Confirmez le mode sélectionné en appuyant sur le bouton [ENTER] ou appuyez sur le bouton [CANCEL] pour annuler la fonction Fade Mode.

5 Pour régler le temps de transition – quand le témoin UTILITY est toujours allumé –, choisissez "FADE I/O" avec la molette JOG/DATA puis appuyez sur le bouton [ENTER].

Le réglage du temps de transition en vigueur est affiché.

6 Choisissez un temps de transition avec la molette JOG/DATA: 2, 5, 10, 25, 50 ou 100 ms.

La valeur par défaut est de 2 ms.

7 Confirmez la valeur choisie en appuyant sur le bouton [ENTER] ou appuyez sur le bouton [CANCEL] pour annuler la fonction Fade I/O.

8 Appuyez une fois de plus sur le bouton [UTILITY] pour quitter le mode utilitaire.

Le témoin UTILITY s'éteint.

Notez que si un projet enregistré avec le mode Fade I/O est reproduit dans un des nouveaux modes Crossfade, il est joué sans fade in/out aux points Punch In/Out ou aux points d'édition de partie. Il est donc préférable de reproduire ces projets avec le mode Fade I/O en question.

Effacer les points A, B, IN & OUT

Vous pouvez à présent effacer les points A, B, LAST REC IN et OUT déjà définis.

1 Tout en maintenant enfoncé le bouton [CANCEL], appuyez sur le bouton [A], [B], [IN] ou [OUT].

Le point défini auparavant est effacé et le témoin correspondant s'éteint. Les informations relatives au point A, B, LAST REC IN ou OUT en question et contenues sur le disque sont aussi effacées, à condition que le disque ne soit pas protégé contre l'écriture.

Cette nouvelle fonction est aussi disponible sur la commande à distance.

Utilisation des points A, B, IN & OUT comme points d'édition

Vous pouvez à présent utiliser les points A, B, LAST REC IN et OUT comme points ST (start) et ED (end) avec une fonction d'édition de partie, la fonction de compression temporelle (Time Compression) ou la fonction de changement de hauteur (Pitch Change).

1 Quand l'écran affiche "ST xxxxxxxx", "ED xxxxxxxx" ou "TO xxxxxxxx" et vous demande de spécifier le point de départ, de fin ou une position, appuyez sur le bouton [A], [B], [IN] ou [OUT].

La valeur temporelle mémorisée précédemment pour ce point est définie et est affichée à l'écran. Si aucun point n'a été spécifié, aucune valeur temporelle ne sera définie.

Choix des pistes avec les boutons SOLO/SELECT

Les boutons SOLO/SELECT permettent maintenant de sélectionner les pistes de source et de destination pour les fonctions d'édition de piste et de parties ainsi que les fonctions Time Compression et Pitch Change. (Sur la version précédente, seule la molette JOG/DATA permettait de choisir les pistes.)

1 Quand l'écran affiche "FROM TR" ou "TO TR", choisissez respectivement les pistes de source ou d'arrivée avec les boutons SOLO/SELECT.

Tout comme pour la molette JOG/DATA, selon la fonction envisagée, les pistes peuvent être choisies individuellement (1–8) ou par paire (1/2, 3/4, 5/6, 7/8).

Notez que vous devez utiliser la molette JOG/DATA pour choisir les pistes virtuelles de destination.

Temps résiduel

Vous pouvez à présent vérifier le temps résiduel pendant l'enregistrement. (Sur la version précédente, cette fonction n'était disponible que lorsque le D24 était à l'arrêt.)

Cartes E/S Apogee

Le D24 est maintenant compatible avec les cartes E/S mini YGDAI Apogee AP8AD et AP8DA. (Seule la carte AP8AD est disponible pour le moment.)

Assignation de pistes virtuelles via les boutons SOLO/SELECT & le pavé numérique

Lors de l'assignation de pistes virtuelles aux pistes principales, vous pouvez maintenant utiliser les boutons SOLO/SELECT pour choisir la piste principale. (Sur la version précédente, seul l'anneau SHUTTLE/CURSOR le permettait.) En outre, le pavé numérique permet maintenant de choisir des pistes virtuelles. (Seule la molette JOG/DATA le permettait sur la version précédente.)

1. Tant que le D24 est à l'arrêt, appuyez sur le bouton [V. TRACK SELECT].

   Le témoin V. TRACK SELECT s'allume.

   La première ligne de l'écran indique les numéros de la piste principale de 1 à 8. La seconde ligne affiche les pistes virtuelles assignées à ces pistes principales. Initialement, chaque piste principale se voit assigner sa piste virtuelle 1.

2. Utilisez les boutons SOLO/SELECT ou l'anneau SHUTTLE/CURSOR pour choisir une piste principale.

   Le numéro de la piste virtuelle assignée à la piste principale sélectionnée clignote sur la seconde ligne de l'écran et le témoin SOLO/SELECT correspondant s'allume.

3. Utilisez le pavé numérique ou la molette JOG/DATA pour assigner une piste virtuelle à la piste principale sélectionnée.

4. Appuyez sur le bouton [ENTER] pour confirmer vos réglages de piste virtuelle.

   Le témoin V. TRACK SELECT s'éteint et "FINISHED" apparaît quelques secondes à l'écran.

Fonctions répétées par plusieurs D24

Dans un système comprenant plusieurs D24, les réglages suivants effectués sur le D24 maître sont répétés par les D24 esclaves. (Sur la version précédente, ces réglages n'étaient pas répétés par les esclaves.)

- Réglage des points A, B, LAST REC IN et OUT.
- Annulation des points A, B, LAST REC IN et OUT.
- Points LAST REC IN et OUT pour l'enregistrement Auto Punch In/Out.
- Réglage du mode LEVEL METER —NORMAL ou FINE.
- Les réglages autres que celui du mode LEVEL METER sont aussi disponibles sur la commande à distance.

Fixer la prise 00

Quand vous utilisez la fonction Fix Take pour choisir la prise que vous allez conserver après un enregistrement Auto Punch In/Out, vous pouvez maintenant sélectionner les données originales (à savoir "TAKE 00" ou la prise 00). (Auparavant, vous ne pouviez pas choisir la prise 00; pour retourner aux données originales, vous deviez donc "fixer" une autre prise, quitter la fonction Auto Punch puis utiliser la fonction Undo.) Comme dans la version précédente, vous pouvez écouter les données originales (à savoir la prise 00) avec la fonction Audition Take.

La fonction Fix Take n'est pas disponible sur la commande à distance ni dans un système à plusieurs D24.

Message d'erreur RMT ID ERROR (conflit d'adresse de la commande à distance)

Si, au sein d'un système contenant plusieurs D24, le même numéro Remote ID est assigné à plusieurs D24, l'écran affichera le message d'erreur "RMT ID ERROR" quand vous appuyez sur bouton [CHASE]. Dans ce cas, le mode Chase ne sera pas disponible.

Bedienhinweise für V2.0 des D24

DEUTSCH

In diesen Hinweisen erfahren Sie, wie man die Version 2.0 des Betriebssystems auf dem D24 und der RC-D24 installiert und welche neuen Funktionen dann verfügbar sind.

Aktualisieren des D24

Sehen wir uns zuerst an, wie man das Betriebssystem des D24 aktualisiert. Verwenden Sie hierfür die MO-Scheibe "Ver. 2.00 DISK".

1 Schalten Sie den D24 aus.

2 Schalten Sie den D24 wieder ein.

3 Legen Sie die MO-Scheibe "Ver. 2.00 DISK" in das Laufwerk des D24.

4 Wenn die Meldung "UNFORMATTED" in der 2. Display-Zeile erscheint (nach ca. 10 Sekunden), drücken Sie die [UTILITY]-Taste.

5 Wählen Sie mit dem JOG/DATA-Rad "UPDATE" und drücken Sie die [ENTER]-Taste.

6 Wenn die Meldung "UPDATE – D24" erscheint, müssen Sie die [ENTER]-Taste drücken.

Warnung: Drücken Sie die [ENTER]-Taste nur jeweils ein Mal.

Nach ungefähr 10 Sekunden erscheint die Meldung "WAITING". Nach weiteren 60 Sekunden erscheint die Aufforderung "TURN OFF". Die Aktualisierung ist nun beendet.

Warnung: Schalten Sie den D24 erst aus, wenn die Meldung "TURN OFF" erscheint.

7 Um die Versionsnummer kontrollieren zu können, müssen Sie den D24 zuerst ausschalten und danach die [UTILITY]-Taste gedrückt halten, während Sie den D24 wieder einschalten. Die Versionsnummer wird nun folgendermaßen angezeigt: "V1 200".

Aktualisieren der RC-D24

Sehen wir uns nun an, wie man die Fernbedienung des D24, d.h. die RC-D24, aktualisiert. Hierfür brauchen Sie die MO-Scheibe "Ver. 2.00 DISK".

1 Schalten Sie den D24 aus.

2 Schließen Sie die RC-D24 an den D24 an.

3 Schalten Sie den D24 ein.

4 Schalten Sie die RC-D24 ein.

5 Schauen Sie nach, ob der Wert "00:00:00.00" im Display der RC-D24 erscheint.

6 Legen Sie die MO-Scheibe "Ver. 2.00 DISK" in das Laufwerk des D24.

7 Wenn die Meldung "UNFORMATTED" in der 2. Zeile erscheint (das dauert ungefähr 10 Sekunden), drücken Sie die [UTILITY]-Taste.

8 Wählen Sie mit dem JOG/DATA-Rad "UPDATE" und drücken Sie die [ENTER]-Taste.

9 **Sobald die Meldung “UPDATE – D24” erscheint, wählen Sie mit dem JOG/DATA-Rad “RCU” und drücken die [ENTER]-Taste.**

Nun erscheint die Meldung “WAITING” im Display. Das Zählwerk der RC-D24 und des D24 zählen nun von “1/374” bis “374/374”. Das dauert ungefähr 120 Sekunden. Nach weiteren 20 Sekunden beginnen die Transporttasten der RC-D24 zu blinken. Das bedeutet, dass das Betriebssystem aktualisiert ist.

Warnung: Schalten Sie den D24 und die RC-D24 erst aus, wenn die Transporttasten zu blinken beginnen.

10 **Um die Versionsnummer zu kontrollieren, müssen Sie zuerst den D24 ausschalten. Halten Sie anschließend die [RTN TO ZERO]-Taste der RC-D24 gedrückt, während Sie die RC-D24 einschalten.**

Die Versionsnummer der RC-D24 erscheint nun wie folgt im Display: “200 xxxxxx”.

Nahtlose Punch Out-Überwachung

An der OUT-Position (Ausstiegspunkt) schalten die Abhörschaltkreise nun nahtlos um vom Eingangs- zum Wiedergabesignal. (Bisher wurde der betreffende Kanal beim Umschalten kurz stummgeschaltet.)

Die Anzahl der Spuren, für welche diese nahtlose Umschaltung durchgeführt werden kann, richtet sich nach folgenden Faktoren: Datenträger (MO-Scheibe oder Festplatte), Sampling-Frequenz (48 kHz oder 44,1 kHz) und Wortbreite/Auflösung (16, 20 oder 24 Bit). Siehe auch folgende Tabelle:

Medium	Sampling-Frequenz	Wortbreite/ Auflösung	Max. Anzahl der Spuren für nahtloses Aussteigen
MO	48 kHz	24 Bit	8
		20 Bit	9
		16 Bit	11
	44,1 kHz	24 Bit	9
		20 Bit	10
		16 Bit	12
Festplatte	48 kHz	24 Bit	12
		20 Bit	15
		16 Bit	16
	44,1 kHz	24 Bit	15
		20 Bit	16
		16 Bit	16

Die maximale Anzahl der Spuren für ein nahtloses Aussteigen umfasst die Anzahl der bereits bespielten Spuren (die auch abgespielt werden) sowie die Anzahl der Spuren, die für die Punch In/Out-Aufnahme aktiviert wurden. Beispiel: bei Verwendung eines 48 kHz/24 Bit-Songs auf einer MO-Scheibe beträgt die maximale Anzahl der Spuren acht; wenn Sie also bereits vier Spuren bespielt haben, können Sie vier weitere Spuren für ein nahtloses Punch Out aktivieren.

Wenn mehr als die zulässige Anzahl der Spuren aktiv sind (d.h. wenn Sie mehr Spuren aufnahmebereit gemacht haben), ist die Punch Out-Überwachung nicht mehr nahtlos. Das hat aber keinen Einfluss auf die aufgezeichneten Daten, weil der Ausstieg auf der Datenebene immer nahtlos erfolgt.

Crossfade-Modi (Überblendungen)

Es stehen nun zwei weitere Crossfade-Modi mit einstellbarer Überblendungsdauer zur Verfügung. Diese können beim Ein-/Aussteigen und beim Editieren der Parts verwendet werden. Bisher konnte die Fade In/Out-Dauer wunschgemäß eingestellt werden, um einen nahtlosen Übergang zwischen dem neu aufgezeichneten und dem bereits vorhandenen Audiomaterial zu gewährleisten. Das galt auch für die Part Edit-Positionen. Diese Option ist auch weiterhin vorhanden, weil sie den Vorteil bietet, dass sie nur die Wiedergabe beeinflusst und dass die Ein-/Ausblendung zudem nachträglich verlängert/verkürzt werden kann, weil die "physische" Überblendung nicht auf der Festplatte gespeichert wird. Die neuen Crossfade-Modi hingegen bewirken eine tatsächliche Änderung des Audiomaterials. Solche Eingriffe lassen sich später also nicht mehr ändern.

Der Fade-Modus sowie die Fade-Dauer stellt man folgendermaßen ein:

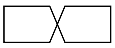
1 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste.

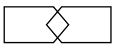
Die UTILITY-Diode leuchtet.

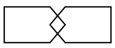
2 Wählen Sie mit dem JOG/DATA-Rad "FADE MODE" und drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Die aktuelle Modus-Einstellung erscheint nun im Display.

3 Wählen Sie mit dem JOG/DATA-Rad den Fade-Modus:


FADE IN/OUT—Dasselbe Verhalten wie in der vorigen Version.


CROSS FADE1—Der Signalübergang befindet sich an einer –3 dB-Stelle (eignet sich für Musik).


CROSS FADE2—Der Signalübergang befindet sich an einer Stelle, wo der Signalpegel –6 dB beträgt (eignet sich für Signale, die aus einem einzigen und wenig komplexen Ton bestehen, z.B. Flöte, Blockflöte).

4 Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um Ihre Wahl zu bestätigen bzw. die [CANCEL]-Taste, wenn Sie doch keinen anderen Fade-Modus wählen möchten.

5 Um die Fade-Dauer einzustellen, müssen Sie –solange die UTILITY-Diode noch leuchtet– mit dem JOG/DATA-Rad "FADE I/O" wählen und anschließend die [ENTER]-Taste drücken.

Die aktuell eingestellte Fade-Dauer erscheint nun im Display.

6 Wählen Sie mit dem JOG/DATA-Rad die Fade-Dauer: 2, 5, 10, 25, 50 oder 100 ms.

Die Vorgabe lautet "2 ms".

7 Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um Ihre Wahl zu bestätigen bzw. die [CANCEL]-Taste, um die Fade I/O-Funktion wieder zu verlassen.

8 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste noch einmal, um diesen Betrieb wieder zu verlassen.

Die UTILITY-Diode erlischt.

Bedenken Sie, dass ein Projekt, das im "alten" Fade I/O-Modus erstellt wurde und nun in einem neuen Crossfade-Modus gefahren wird, an der Ein- und Ausstiegsstelle bzw, an der ST-/ED-Position der Part Edit-Funktion ohne Fade-In/Out abgespielt wird. Für mit einer älteren Version aufgenommene Projekte wählen Sie am besten den Fade I/O-Modus.

Löschen der A-, B-, IN- & OUT-Position

Zuvor programmierte Locator-Punkte (A, B, LAST REC IN und OUT) können ab sofort auch gelöscht werden.

1 Halten Sie die [CANCEL]-Taste gedrückt, während Sie die [A]-, [B]-, [IN]- oder [OUT]-Taste betätigen.

Die betreffende Position wird gelöscht und die dazugehörige Diode erlischt. Wenn die eingelegte Disk nicht schreibgeschützt ist, wird die A-, B-, LAST REC IN- oder OUT-Position auch von der Disk gelöscht.

Diese neue Funktion ist auch für die Fernbedienung belegt.

Verwendung der Positionen A, B, IN & OUT als Editierwerte

Die für A, B, LAST REC IN und OUT gespeicherten Positionen können ab sofort auch als Beginn- (ST) und (ED) End-Punkt für die Part Edit-Funktionen sowie für Time Compression und Pitch Change verwendet werden.

1 Wenn im Display "ST xxxxxxxx", "ED xxxxxxxx" oder "TO xxxxxxxx" angezeigt wird, weil Sie eine Start-, End- oder Zielposition eingeben müssen, können Sie letzteres nun tun, indem Sie die Taste [A], [B], [IN] oder [OUT] drücken.

Der für die betreffende Taste gespeicherte Wert wird übernommen und erscheint nun im Display. Wenn Sie noch keine Position gespeichert haben, wird auch kein Wert eingegeben.

Verwendung der SOLO-Tasten für die Anwahl der Spuren

Ab sofort können die SOLO/SELECT-Tasten für die Anwahl der Quell- und Zielspur verwendet werden. Das ist für folgende Funktionen belegt: Track Edit, Part Edit, Time Compression und Pitch Change. (Bisher konnten die Spuren nur mit dem JOG/DATA-Rad gewählt werden.)

1 Wenn im Display "FROM TR" oder "TO TR" angezeigt wird, können Sie mit den SOLO/SELECT-Tasten die Quell- und Zielspur(en) wählen.

Genau wie bei Verwendung des JOG/DATA-Rades können die Spuren, je nach Funktion, entweder einzeln (1~8) oder als Paare (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) gewählt werden.

Virtuelle Spuren können hingegen nur mit dem JOG/DATA-Rad gewählt werden.

Verbleibende Aufnahmedauer

Die verbleibende Aufnahmedauer kann nun auch bei laufender Aufnahme kontrolliert werden. (Bisher ging das nur, wenn der D24 zuvor gestoppt wurde.)

Apogee E/A-Platinen

Der D24 unterstützt nun auch die mini-YGDAI-Platinen AP8AD und AP8DA von Apogee. (Momentan ist aber erst die AP8AD erhältlich.)

Zuordnen der virtuellen Spuren mit SOLO & Zehnertastenfeld

Zum Zuordnen der virtuellen Spuren zu den Spurnummern können Sie die gewünschte Hauptspur nun mit den SOLO/SELECT-Tasten auswählen. (Bisher ging das nur mit dem SHUTTLE/CURSOR-Rad.) Die virtuellen Spuren können ab sofort über das Zehnertastenfeld gewählt werden. (Bisher musste man dafür das JOG/DATA-Rad verwenden.)

1 Halten Sie den D24 an und drücken Sie die [V. TRACK SELECT]-Taste.

Die V. TRACK SELECT-Diode leuchtet.

In der ersten Display-Zeile erscheinen nun die Nummern der Hauptspuren 1~8. In der 2. Zeile werden die Nummern der virtuellen Spuren angezeigt, die aktuell den Hauptspuren zugeordnet sind. Anfangs verwenden alle Hauptspuren ihre virtuelle Spur “1”.

2 Wählen Sie mit den SOLO/SELECT-Tasten oder dem SHUTTLE/CURSOR-Ring die benötigte Hauptspur.

Die Nummer der dieser Hauptspur zugeordneten virtuellen Spur in der zweiten Zeile beginnt zu blinken. Außerdem leuchtet die entsprechende SOLO/SELECT-Diode.

3 Ordnen Sie der gewählten Hauptspur mit dem Zehnertastenfeld oder dem JOG/DATA-Rad die gewünschte virtuelle Spur zu.

4 Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um die Zuordnung der virtuellen Spur zu bestätigen.

Im Display erscheint nun kurz die Meldung “FINISHED”. Anschließend erlischt die V. TRACK SELECT-Diode wieder.

Funktionen, die von den D24-Einheiten weitergeleitet werden

In einer Anlage mit mehreren Einheiten werden folgende auf dem D24-Master durchgeführten Einstellungen auch zu den übrigen D24-Einheiten (Slaves) weitergeleitet. (Bisher war das nicht der Fall.)

- Einstellung der Positionen A, B, LAST REC IN und OUT.
- Löschen der Positionen A, B, LAST REC IN und OUT.
- Einstellung der Positionen LAST REC IN und OUT für die Auto Punch In/Out-Aufnahme.
- Anwahl des LEVEL METER-Modus’ —NORMAL oder FINE.

Alle Einstellungen bis auf jene des LEVEL METER-Modus’ funktionieren auch auf der Fernbedienung.

Auswahl von Take 00 (Fix Take 00)

Wenn Sie mit der Fix Take-Funktion nach mehreren Auto Punch-Aufnahmedurchgängen den besten Take wählen, können Sie ab sofort auch wieder die ursprüngliche Fassung (d.h. TAKE 00) wählen, wenn diese doch die beste ist. (Bisher konnte TAKE 00 nicht gewählt werden, so dass man sich provisorisch für einen anderen entscheiden, die Auto Punch-Funktion verlassen und anschließend mit Undo wieder zum Original zurückkehren musste.) Das Original (TAKE 00) kann jedoch mit der Audition Take-Funktion auch weiterhin abgespielt werden.

Fix Take ist auf der Fernbedienung nicht belegt, wenn Sie mit mehreren D24-Einheiten arbeiten.

Fehlermeldung "RMT ID Conflict"

Wenn in einer Anlage mit mehreren D24-Einheiten zwei oder mehr D24-Einheiten dieselbe Remote ID-Nummer haben, erscheint die Fehlermeldung "RMT ID ERROR", sobald Sie die [CHASE]-Taste drücken. Der Chase-Modus kann dann nicht aktiviert werden.

ESPAÑOL

Suplemento V2.0 para la D24

En este documento se explica cómo actualizar la D24 y el RC-D24 hasta la versión 2.0, y se indican las nuevas características y funciones que proporciona la actualización.

Actualización de la D24

En el procedimiento siguiente se explica cómo actualizar la D24. Cerciórese de utilizar el disco MO con la etiqueta "Ver. 2.00 DISK".

1 Desconecte la alimentación de la D24.

2 Conecte la alimentación de la D24.

3 Inserte el disco MO con la etiqueta "Ver. 2.00 DISK" en la D24.

4 Cuando aparezca el mensaje "UNFORMATTED" en la segunda línea del visualizador (que tardará unos 10 segundos), presione el botón [UTILITY].

5 Utilice el mando JOG/DATA para seleccionar "UPDATE", y después presione el botón [ENTER].

6 Cuando aparezca el mensaje "UPDATE – D24", presione el botón [ENTER].

Advertencia: No presione el botón [ENTER] más de una vez.

Después de unos 10 segundos, aparecerá el mensaje "WAITING". Después de otros 60 segundos el mensaje cambiará a "TURN OFF". De esta forma habrá finalizado el procedimiento de actualización.

Advertencia: No desconecte la alimentación de la D24 antes de que aparezca el mensaje "TURN OFF".

7 Para comprobar el número de versión, desconecte en primer lugar la alimentación de la D24, y después, manteniendo pulsado el botón [UTILITY], conecte la alimentación de la D24. El número de versión aparecerá en el visualizador de la forma siguiente: "V1 200".

Actualización del RC-D24

En el procedimiento siguiente se explica cómo actualizar el controlador remoto de la D24, el RC-D24. Cerciórese de utilizar el disco MO con la etiqueta "Ver. 2.00 DISK".

1 Desconecte la alimentación de la D24.

2 Conecte el RC-D24 a la D24.

3 Conecte la alimentación de la D24.

4 Conecte la alimentación del RC-D24.

5 Compruebe si en el visualizador del RC-D24 aparece "00:00:00.00".

6 Inserte el disco MO con la etiqueta "Ver. 2.00 DISK" en la D24.

7 Cuando aparezca el mensaje "UNFORMATTED" en la segunda línea del visualizador (que tardará unos 10 segundos), presione el botón [UTILITY].

8 Utilice el mando JOG/DATA para seleccionar "UPDATE", y después presione el botón [ENTER].

9 **Cuando aparezca el mensaje “UPDATE – 24D”, utilkice el mando JOG/DATA para seleccionar “RCU”, y después presione el botón [ENTER].**

Aparecerá el mensaje “WAITING”. El RC-D24 y la D24 contarán hacia arriba desde 1/374" a “374/374”, lo que indica que se tardarán unos 120 segundos. Después de otros 20 segundos, comenzarán a parpadear los botones de transporte del RC-D24. El procedimiento de actualización habrá finalizado.

Advertencia: No desconecte la alimentación de la D24 ni del RC-D24 antes de que empiecen a parpadear los botones de transporte.

10 **Para comprobar el número de versión, desconecte y vuelva a conectar en primer lugar la alimentación de la D24, y después, manteniendo pulsado el botón [RTN TO ZERO] del RC-D24, conecte la alimentación del RC-D24.**

El número de versión del RC-D24 aparecerá en el visualizador de la forma siguiente: “200 xxxxxx”.

Escucha de salida de grabación ininterrumpida

En el punto de salida de grabación, los circuitos de monitoreo cambian ahora de entrada a reproducción sin interrupción. (Anteriormente, la escucha se cortaba durante un instante cuando se producía la salida de grabación.)

El número de pistas con las que podrá utilizarse simultáneamente la escucha de salida de grabación ininterrumpida está limitado por los factores siguientes: medio de grabación (disco MO o duro), frecuencia de muestreo (48 kHz o 44,1 kHz), y la resolución de grabación (16, 20, o 24 bits), como se muestra en la tabla siguiente

Medio	Frecuencia de muestreo	Resolución de grabación	Num. máx. de pistas para la salida de grabación ininterrumpida
Disco MO	48 kHz	24-bit	8
		20-bit	9
		16-bit	11
	44,1 kHz	24-bit	9
		20-bit	10
		16-bit	12
Disco duro	48 kHz	24-bit	12
		20-bit	15
		16-bit	16
	44,1 kHz	24-bit	15
		20-bit	16
		16-bit	16

El número máximo de pistas para la salida de grabación ininterrumpida se compone del número de pistas previamente grabadas (es decir, el número de pistas en reproducción) y el número de pistas seleccionadas para la grabación con entrada/salida. Por ejemplo, el número máximo de pistas para la salida de grabación ininterrumpida utilizando un disco MO a 48 kHz/24 bits es de ocho, por lo que si ya se han grabado cuatro pistas, podrán seleccionarse hasta cuatro pistas para la salida de grabación ininterrumpida.

Si se sobrepasa el número máximo de pistas para la salida de grabación ininterrumpida (es decir, se selecciona un número mayor de pistas para grabación), la escucha de salida de grabación no será ininterrumpida. El sonido grabado en el disco será siempre ininterrumpido.

Modos de desvanecimiento cruzado

Ahora están disponibles dos nuevos modos de desvanecimiento cruzado, con tiempos de desvanecimiento variable para utilizarse en la grabación con entrada/salida y edición de partes. Anteriormente, podría ajustarse un tiempo de entrada/salida de desvanecimiento variable para suavizar la transición entre material nuevo y existente en los puntos de entrada/salida de grabación, y los puntos de edición de partes. Esta opción se ha mantenido porque posee la ventaja de que afecta solamente la reproducción y el tiempo de desvanecimiento puede cambiarse en cualquier momento, ya que los desvanecimientos no se graban en el disco. Sin embargo, con los nuevos modos de desvanecimiento cruzado, los desvanecimientos se graban en el disco, por lo que una vez grabados, no podrán cambiarse.

En el procedimiento siguiente se explica cómo seleccionar un modo de desvanecimiento y el tiempo de desvanecimiento.

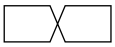
1 Presione el botón [UTILITY].

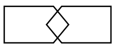
Se encenderá el indicador UTILITY.

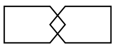
2 Utilice el mando JOG/DATA para seleccionar “FADE MODE”, y después presione el botón [ENTER].

En el visualizador aparecerá el ajuste del modo actual.

3 Utilice el mando JOG/DATA para seleccionar el modo de desvanecimiento:


FADE IN/OUT — Igual que en la versión anterior.


CROSS FADE1 — Los niveles de la señal están a –3 dB en le punto de cruce (adecuado para música).


CROSS FADE2 — Los niveles de señal están a –6 dB en el punto de cruce (adecuado para sonidos compuestos esencialmente de un solo tono sencillo (p. ej., flauta, grabadora).

4 Presione el botón [ENTER] para activar su selección, o el botón [CANCEL] para cancelar la función de modo de desvanecimiento.

5 Para ajustar el tiempo de desvanecimiento, con el indicador UTILITY todavía encendido, utilice el mando JOG/DATA para seleccionar “FADE I/O”, y después presione el botón [ENTER].

En el visualizador aparecerá el tiempo de desvanecimiento actualmente ajustado.

6 Utilice el mando JOG/DATA para seleccionar el tiempo de desvanecimiento: 2, 5, 10, 25, 50, o 100 ms.

El ajuste predeterminado es 2 ms.

7 Presione el botón [ENTER] para activar su selección, o el botón [CANCEL] para cancelar la función de entrada/salida de desvanecimiento.

8 Para abandonar la utilidad, vuelva a presionar el botón [UTILITY].

El indicador UTILITY se apagará.

Tenga en cuenta que si un proyecto grabado en el modo de entrada/salida de desvanecimiento se reproduce en uno de los nuevos modos de desvanecimiento cruzado, se reproducirá sin entradas/salidas de desvanecimiento en los puntos de entrada/salida, o en los puntos de edición de partes. Por lo tanto, tales proyectos se reproducirán mejor con el modo de entrada/salida de desvanecimiento seleccionado.

Borrado de los puntos A, B, IN y OUT

Ahora podrán borrarse los puntos A, B, LAST REC IN y OUT previamente establecidos.

1 Manteniendo pulsado el botón [CANCEL], presione el botón [A], [B], [IN], u [OUT].

El punto previamente establecido se borrará, y el indicador correspondiente se apagará. Mientras el disco cargado no esté protegido contra escritura, se borrará también la información sobre los puntos A, B, LAST REC IN y OUT almacenada en el disco.

Esta nueva función también trabajará con el controlador remoto.

Utilización de los puntos A, B, IN y OUT como tiempos de edición

Los puntos A, B, LAST REC IN y OUT podrán utilizarse fácilmente ahora como los tiempos de inicio (ST) y finalización (ED) cuando utilice la función de edición de una parte, la función de compresión de tiempo, o la función de cambio de diapasón.

1 Cuando el visualizador muestre "ST xxxxxxxx", "ED xxxxxxxx", o "TO xxxxxxxx" y usted tenga que introducir un tiempo de inicio, finalización, o hasta, presione el botón [A], [B], [IN], u [OUT].

El valor de tiempo previamente almacenado para tal punto se introducirá y aparecerá en el visualizador. Si no se había introducido ningún punto, no se introducirá valor de tiempo.

Utilización de los botones de solo para seleccionar pistas

Los botones SOLO/SELECT podrán utilizarse ahora para seleccionar las pistas fuente y de destino para las funciones de edición de pistas y partes, y para las funciones de compresión de tiempo y cambio de diapasón. (Anteriormente solamente podría utilizarse el mando JOG/DATA para seleccionar las canciones.)

1 Cuando el visualizador muestre "FROM TR" o "TO TR", utilice los botones SOLO/SELECT para seleccionar las pistas fuente y de destino.

Como con el mando JOG/DATA, dependiendo de la función que esté utilizando, las canciones podrán seleccionarse individualmente (1–8) o en pares (1/2, 3/4, 5/6, 7/8).

Tenga en cuenta que el mando JOG/DATA tendrá que utilizarse para seleccionar pistas virtuales de destino.,

Tiempo restante

Ahora podrá comprobarse el tiempo restante mientras esté realizándose la grabación. (Anteriormente, solamente podía comprobarse con la D24 parada.)

Tarjetas de entrada/salida Apogee

La D24 es compatible ahora con las minitarjetas de entrada/salida Apogee AP8AD y AP8DA YGDAI I/O. (Actualmente sólo está disponible la AP8AD.)

Asignación de pistas virtuales utilizando SOLO y el teclado

Cuando asigne pistas virtuales a pistas principales, los botones SOLO/SELECT podrán utilizarse ahora para seleccionar la pista principal. (Anteriormente, para esto solamente podía utilizarse SHUTTLE/CURSOR.) Además, ahora podrá utilizarse el teclado numérico para seleccionar pistas virtuales. (Anteriormente, para esto solamente podía utilizarse el mando JOG/DATA.)

1 Con la D24 parada, presione el botón [V. TRACK SELECT].

El indicador V. TRACK SELECT se encenderá.

La primera línea del visualizador muestra los números de las pistas principales de 1 a 8. La segunda línea muestra las pistas virtuales asignadas a tales pistas principales. Inicialmente, cada pista principal tiene asignada su respectiva pista virtual 1.

2 Utilice los botones SOLO/SELECT o el anillo SHUTTLE/CURSOR para seleccionar una pista principal.

El número de la pista virtual asignada a la pista principal seleccionada parpadeará en la segunda línea del visualizador, y se encenderá el indicador SOLO/SELECT correspondiente.

3 Utilice el teclado numérico o el mando JOG/DATA para asignar una pista virtual a la pista principal seleccionada.

4 Presione el botón [ENTER] para aplicar sus ajustes de pistas virtuales.

En el visualizador aparecerá “FINISHED” durante algunos segundos y después se apagará el indicador V. TRACK SELECT.

Funciones con repercusión a través de múltiples D24

En un sistema de múltiples unidades, los ajustes siguientes realizados en la D24 principal tendrán repercusión en las D24 subordinadas. (Anteriormente, estos ajustes no tenían repercusión en las unidades subordinadas.)

- Ajuste de los puntos A, B, LAST REC IN y OUT.
- Cancelación de los puntos A, B, LAST REC IN y OUT.
- Puntos LAST REC IN y OUT para grabación con entrada/salida automática
- Ajuste del modo LEVEL METER — NORMAL o FINE.

Los ajustes que no sean LEVEL METER también trabajarán con el controlador remoto.

Fijación de toma 00

Cuando utilice la función de fijación de toma para seleccionar la toma que desee guardar después de la grabación con entrada/salida automática, ahora podrá seleccionar el material original (es decir, TAKE 00). (Anteriormente, la toma TAKE 00 no podía seleccionarse, por lo que para volver al material original usted tenía que fijar otra toma, salida de la función de grabación con entrada/salida automática, y después utilizar la función de deshacer.) Como antes, el material original (es decir, TAKE 00) podrá revisarse utilizando la función de revisión de toma.

La fijación de toma no podrá realizarse desde el controlador remoto ni en un sistema de múltiples unidades.

Mensaje de error de conflicto de identificación de unidad remota

En un sistema de múltiples unidades, si dos o más D24 tienen asignado el mismo código de identificación de unidad remota, cuando presione el botón [CHASE] aparecerá el mensaje de error "RMT ID ERROR", y no podrá activarse el modo de persecución.

YAMAHA CORPORATION
Pro Audio & Digital Musical Instrument Division
P.O. Box 3, Hamamatsu, 430-8651, Japan

IP 24 Printed in Japan